スーパーファミコン®

取扱説明書

# The last Battle™

# ザ・ラストバトル

SHVC-3T

TEICHIKU

このたびは、テイチクスーパーファミコン専用ソフト『ザ・ラストバトル』をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただだいた上で正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 使用上のご注意

- ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生じるため、接続しないでください。

### 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。またごく稀に、強い光の刺激や点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

# CONTENTS

MAP&STORY
ベルクスタット
ラントブルク
ヤークの洞窟村
フェナムン洞窟

## STORY

遠い記憶の国エットミランシェル
グルドとシルヴェルの2つの人間王国
エルフ、ヤークなど別種族の国々
だが平和なこの世界の均衡は
グルドの侵略により破られ
シルヴェルは滅びた
エルダールの少年クルトは
仲間たちと共に
シルヴェルの再興と
世界の平和を求めて
戦いを開始した

# おもな登場人物

### ➡クルト　16歳

　この物語の主人公。力もある優秀な魔法戦士。火の魔法使い。シルヴェルの国のエルダールという小さな村で両親と共に平和に暮らしていましたが、村がグルド軍に襲われたことから、シルヴェルの戦士として任務を果たすための旅に出ることになったのです。父イェルトは、かつて勇敢なシルヴェルの戦士、母ユースは城の料理番だったといいます。

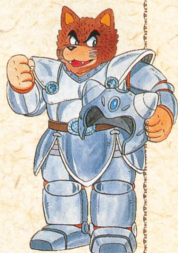
### ⬅メイ　年齢不詳

　エルフ族の少女。水の魔法使い。予知能力で察知したシルヴェルの危機を伝えにシルヴェルの城を訪れたとき、宰相ユーリからクルトの道案内役として任命され、一緒に旅に出ることになります。エルフは人間に比べ長命で、一説には不死であるとも言われていますが、実際には人間のおよそ6倍くらいの寿命だということです。

### ➡レジーナ　2?歳

　グルドの国の女戦士。風の魔法使い。ボルグと共にヤーク族の村に向かう途中で戦争が始まり、大魔法使いフェーベンネルスの元に逃げ込んだとき、クルトに出会い、旅を共にすることになります。動きが素早く、典型的なグルドの国の戦士タイプです。

### ➡ボルグ　30歳前後

レジーナの従者でヤーク族の戦士。大地の魔法使い。ヤーク族は、力持ちで武器や防具を作る能力に優れています。魔法はそれほど得意ではありませんが、大きな斧を自由に操るので、力ずくの戦闘ではおおいに頼りになります。

### ➡グスタフ国王

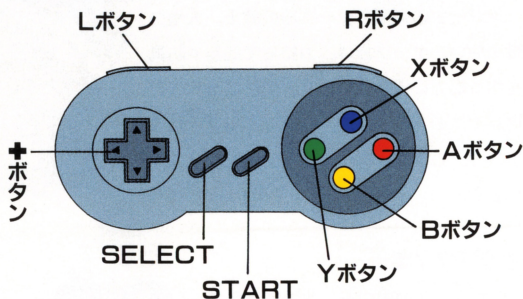
シルヴェルの国の王。かつては勇名を馳せた英雄王だったのですが、現在は原因不明の病に伏せっているという噂です。

### ⬅ユーリ

シルヴェルの国の宰相。賢人の誉れ高く、武力にも優れた偉大な戦士です。

### ➡フェーベンネルス

大魔法使い。クルトの名付親で、フェナムンの儀式でも後見人を務めています。後に魔法の手ほどきもしてくれる、いわばクルトを導いてくれる師なのです。

# コントローラーの使い方

| | |
|---|---|
| ✚ボタン | キャラクターを動かします。<br>カーソルを移動させ、アイコンやコマンド等を選択します。 |
| Aボタン<br>Rボタン | アイコンウィンドウを表示します。<br>選択したアイコンやコマンドを決定します。<br>会話中に▼印がある場合は、会話の続きを表示していきます。 |
| Bボタン<br>Yボタン<br>SELECTボタン | アイコン等の選択をキャンセルします。<br>ウィンドウ表示をキャンセルします。 |
| Xボタン<br>Lボタン | 「はなす」と「しらべる」を直接行ないます。<br>（目の前に人がいるときは「はなす」、人がいないときは「しらべる」になります。） |
| STARTボタン | ゲームをスタートします。<br>名前入力画面のときは、「ED」と同じ役割を果たします。 |

# ゲームの始め方

本体にカセットを正しく差し込み、電源をONにしてください。スタートボタンを押すと、次のような画面に切り替わります。スタートボタンを押さないでいると、デモが始まります。

ゲームを最初から始めたいときは「NEW GAME」を、続きから行ないたいときは「LOAD」を選び（文字が白色になります）Aボタンで決定してください。

## LOADの方法

「LOAD」を選ぶと、右のような画面に切り替わります。「どのファイルをロードしますか？」と聞いてきますから、いずれかのファイルを選んで（✚ボタンで赤いカーソルが移動します）、Aボタンを押してください。

※フェナムンとレベルが表示されていないファイルは、空のファイルですので、ロードすることはできません。

# 名前入力方法

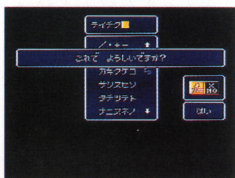
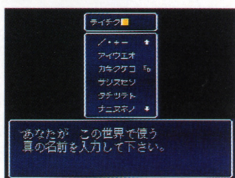
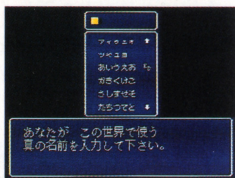
「NEW GAME」を選ぶと、次に名前入力画面になります。ひらがな・カタカナ・アルファベット・数字・記号の中から、最大８文字まで選んで名前を入力できます。

✚ボタンの上下左右で点滅する文字の位置が移動しますから、入力したい文字を選んでください。Ａボタンを押すとカーソル位置の文字が上のウィンドウに入力されます。

一度入力した文字をキャンセルしたいときには、Ｂボタンを押してください。

入力が終了したら、「ED」にカーソルを合わせてＡボタンを押します（最大８文字まで入力するとカーソルは自動的に「ED」の位置に移動します）。

すると次の画面になり、「これでよろしいですか？」というメッセージが表示されます。「はい」を選ぶとゲームが始まり、「いいえ」を選ぶと名前入力画面に戻ります。

※ゲーム中に魔法や作戦の名前を入力する場合も、これと同じ方法で行なってください。

# フィールドモードについて

このゲームでは、広大な雲の流れるマップ画面をメインマップ、町・村・洞窟の中などの画面をサブマップと呼び、さらにこれらの画面を総称して、フィールドモードと呼びます。ここでの操作コマンドは、基本的にアイコンで表示され、目的のアイコンを指定してそれぞれのウィンドウを開いていきます。それでは、このモードでの操作方法について、具体的に説明していきましょう。

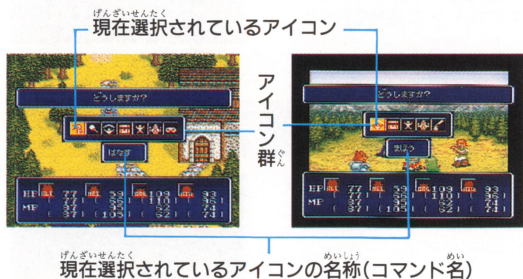
## ●アイコン表示画面の見方

メインマップおよびサブマップ画面でAボタンを押すと、その画面内にアイコンが表示されます。広大なフィールドの移動中であるメインマップ画面では、キャンプしている画面に切り替わってアイコンが表示されます。

【サブマップ画面】　【メインマップ画面】

現在選択されているアイコン

アイコン群

現在選択されているアイコンの名称(コマンド名)

それぞれ、目的のアイコンを選んでAボタンを押してください。各アイコンについては、次で説明します。

## はなす

目の前に人がいる状態でこのアイコンを選ぶと、その人と会話ができます。同じ人でも何回か話しかけて、セリフの変化を楽しんでみてください。

※お店の中ではカウンターごしでも会話できます。
※Xボタンで直接会話することもできます。

## しらべる

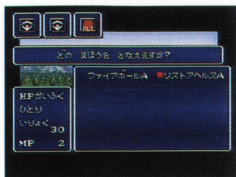
足元や目の前にある物を調べることができます。調べたい場所の前でこのアイコンを選んでください。
※Xボタンで直接調べることもできます。

## まほう

修得している魔法を唱えたり、名前を付け変えることができます。このアイコンを選ぶと、さらに次のようなアイコン表示画面に切り替わります。

## まほうをとなえる

このアイコンを選ぶと、右のような画面になります。最初に表示されているのは、先頭キャラクターの魔法です。まずは誰の魔法を使うのかを選んで、Aボタンを押してください。

次に、魔法名の左横に赤いカーソルが現れますから、どの魔法を誰に使うかを決め、Aボタンを押してください。

## なまえをかえる

魔法名を自分の好きな名前に付け変えることができます。たとえば「ファイアボールA」を、わかりやすく「ひのたまこうげき」とか「ぼうぼうもやせ！」に変えることができるわけです。まずは「まほうをとなえる」と同じ方法で魔法を選びます。すると上のような名前入力画面になりますから、新しい名前を入力してください。

※入力方法は、10ページの「名前入力方法」を参照してください。

※画面に、現在選択されている（カーソルのある）魔法のデータも表示されますから参考にしてください。

# アイテム

手持ちのアイテムを使ったり、調べたり、また装備したりします。このアイコンを選ぶと右のような画面になり、さらに５つのアイコンが表示されます。

## つかう

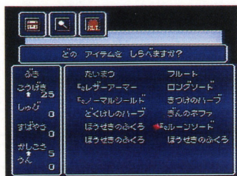
このコマンドを選ぶと、さらにキャラクターアイコンが現れます。誰のアイテムを使うのか、キャラクターを選び、そしてＡボタンを押してください。

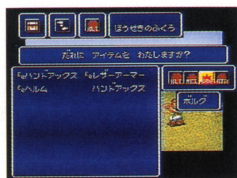
そのキャラクターのアイテム欄に赤いカーソルが現れますから、どのアイテムを使うかを選びます。そしてＡボタンを押すと、結果が表示されます。

※アイテム名の横に「Eq」とあるのは、現在装備していることを表します。

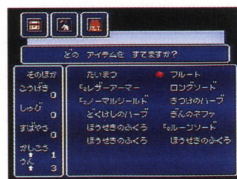
※封入アイテムについては、44ページをお読みください。

## しらべる

手持ちのアイテムがどんなものであるかを調べます。武器・防具の場合は、誰が装備できるのかもわかるという便利なコマンドです。

## わたす

アイテムを仲間の誰かに渡したり、自分で持ちかえたり（アイテムの整理）できます。誰の、どのアイテムを、誰に渡すか、それぞれ選んでいってください。なお、現在装備しているものもダイレクトに渡すことができます（ただし装備し直さないとなりません）。

## すてる

アイテムを持ちきれなくなったときなどに使います。が、大事なものをまちがって捨ててしまわないように、最後に念を押して「よろしいですか？」と聞いてきます。それでも「はい」を選ぶと捨ててしまいます。

※もしも、まちがって捨ててしまったときは、39ページの「キム皇トラの巻」を参照してください。

## そうび

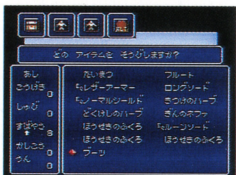
手に入れた武器や防具はここで装備します。このコマンドを選ぶと、さらに2つのアイコンが現れます。いずれかを選んでAボタンを押してください。

### そうびする

誰の、どのアイテムを、誰に装備させるか、それぞれ指定していきます。

誰に装備させるかを選ぶとき、画面下欄には現在のステータスが表示されますが、このときこれから装備させたいと思っているアイテムを装備した場合のステータスの変化も同時に表示されますので、それらを参考にしながら装備するといいでしょう。

※現在装備しているものがあるまま装備すると、前のものは自動的にはずされ、新しい装備になります。

※他のキャラクターが持っている武器・防具でも、このコマンドで装備することができます。

## そうびをはずす

まず誰の装備をはずすのか、次にどの装備をはずすのかを、それぞれ指定していきます。装備していた箇所が空欄になれば完了です。

# つよさ

各キャラクターのデータを、個人別と仲間全一覧との2種類から確認することができます。

## つよさ こじん

最初に表示されているのは、先頭キャラクターのデータで、✚ボタンの左右で他のキャラクターのデータ（✚ボタンの上下で覚えている魔法を表示します）に変わります。各項目の意味は次のページのとおりです。

## つよさ ぜんたい

仲間全員の強さを抜粋してまとめたものと、現在の作戦を確認することができます。

| | |
|---|---|
| ①ネーム | ：キャラクターの名前です。 |
| ②フェナムン | ：キャラクターの真の名前です。 |
| ③LV. | ：キャラクターの現在レベル、右横は現在の状態です。 |
| ④HP | ：ヒットポイント。キャラクターの体力値で左が現在値、右が最大値です。レベルアップすると最大値も上がります。現在値が0になると気絶してしまいます（戦闘が終わると気絶から戻っています）。 |
| ⑤MP | ：マジックポイント。魔法を使うために必要な力で左が現在値、右が最大値を表します。レベルアップすると最大値も上がります。 |
| ⑥こうげき | ：この数値が高いほど敵に大きなダメージを与えます。カッコ内の数値はキャラクター自身の強さで、左の数値は武器等の力を合わせた総合値です。 |
| ⑦しゅび | ：この数値が高いほど受けるダメージが小さくなります。 |
| ⑧すばやさ | ：この数値が高いと先制攻撃しやすくなります。 |
| ⑨かしこさ | ：キャラクターの頭の良さや知識力を表し、この数値が高いほど魔法に対する防御力が上がります。同時に戦闘時の作戦が成功しやすくなります。 |
| ⑩EX. | ：キャラクターの現在の経験値です。 |
| ⑪うん | ：キャラクターの幸運度を 表します。運が 高いほど逃げる確率やもらう経験値が多くなります。これにはベスト・ベター・グッド・ノーマル・バッド・ワース・ワーストの7段階があります。 |
| ⑫NEXT | ：次のレベルアップに必要な経験値です。 |
| ⑬所持金 | ：仲間全員の所持金です。戦闘により直接お金が手に入ることはありません。宝箱の中から見つけたり、宝石を売ったりなどして得てください。 |
| ⑭現在の装備 | ：キャラクターが現在装備しているものです。 |
| ⑮まほう | ：✚ボタンの下を押すと、魔法名とマナを表示します。 |
| ⑯魔法名 | ：キャラクターが修得したり合成して得た魔法です。 |
| ⑰火のマナ<br>⑱風のマナ<br>⑲水のマナ<br>⑳大地のマナ | ：魔法を作るために必要なもので、戦闘により手に入ります。ただし、キャラクターの素質によって手に入るマナの値は異なります。詳しくは32ページの「魔法について」を参照してください。 |

# さくせん

このゲームは、基本的に戦闘はオートバトルで行ないます。ただし、手段のすべてをコンピュータに任せてしまうわけではなく、ターゲットや攻撃手段、各キャラクターの役割などの作戦は、プレイヤー自身が細かく設定しておくことができます。

その作戦や隊列の並び順を設定するのが、このコマンドです。これを選ぶと右のような画面になり、2つのアイコンが現れます。

## さくせん

戦闘時の各キャラクターの行動方針を決めます。このコマンドを選ぶと、さらに4つのアイコンが画面に表示されます。

### さくせんをえらぶ

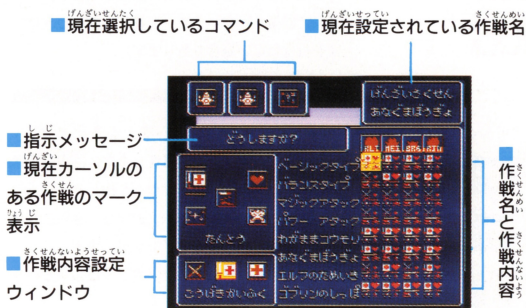
全体作戦を決めるコマンドです。次の8種類の作戦から1つを選んでください。

- ★ベーシックタイプ➡ キャラクターの個性は出せないけれど、攻守のバランスがよく、危ない橋は渡らないという無難な作戦です。
- ★バランスタイプ ➡ ベーシックタイプ同様、バランスのとれた作戦ですが、担当がある程度はっきりしています。
- ★マジックアタック➡ ほとんど魔法で攻撃・回復を行ない、強い敵から狙うという、全員命知らずのゴリ押し型作戦です。
- ★パワーアタック ➡ 全員が武器攻撃で強い敵から狙い、回復は一切しません。これもまさしく命知らずの鉄砲玉作戦です。
- ★わがままこうもり➡ 弱い敵から狙う慎重型。全員が攻撃は武器で、回復は魔法という手段をとります。
- ★あなぐまぼうぎょ➡ これも弱い敵から狙う慎重型。全員の攻撃手段は武器、回復手段はアイテムで行ないます。
- ★エルフのためいき➡ 命知らずと慎重派、攻撃担当と回復担当がそれぞれ半々に分かれた作戦。魔法による攻撃と回復が主体です。
- ★ゴブリンのしっぽ➡ とにかく慎重。敵に狙われないよう、ひたすら逃げ回る作戦です。

## さくせんをつくる

現在の作戦を部分的に変更したり、まったく新しく作り変えることができます。

このコマンドを選ぶと次のような画面になります。

### 【画面の見方】

### 【操作方法】

①変更したいキャラクターの作戦にカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。

②左下にウィンドウが現れますから、「たんとう」から変更していきます。「こうげきのみ」・「こうげきかいふく」・「かいふくのみ」の中から１つを選んでAボタンを押すと、次の「こころがまえ」の変更になります。同じ要領で５つのマークをそれぞれ変更してください。

③全部の項目を設定し終わると、「これでよろしいですか？」というメッセージが表示されますので、「はい」を選べば設定完了です。変更画面から抜けたいときは、Bボタンを押してください。

## 【作戦マークの意味】

### ◇たんとう

キャラクターの戦闘における役割です。

◀こうげきのみ：戦闘で攻撃を行ないます。

◀こうげきかいふく：戦闘で仲間が元気なときは攻撃を、誰かが傷ついたときには道具や魔法で回復させます。

◀かいふくのみ：戦闘で回復を行ないます（全員が元気なときは回復を行なわない場合もあります）。

### ◇こころがまえ

自分の命の重さについてどう考えるか、その心構えを決めます。

◀じごくであおうぜ：命を顧みず捨身の攻撃をします。回復してほしいというサインをなかなか出しません。

◀ゆだんするなよ　：臨機応変に行動します。適当なときに、回復してほしいというサインを出します。

◀しんじゃだめだよ：用心深く攻撃します。回復してほしいというサインを早めに出します。

### ◇こうげき

攻撃手段を決めます。

◀ぶき

◀ぶきとまほう

◀まほう

### ◇かいふく

回復手段を決めます。

◀どうぐをつかう

◀まほうをつかう

### ◇ねらうあいて

複数の敵がいるとき、狙う相手を決めます。

◀つよいテキから

◀よわいテキから

## なまえをかえる

作戦の名前を変更するコマンドです。名前を変更したい作戦を選んでAボタンを押すと、名前入力画面になります。最大8文字まで入力できますので、好きな名前を付けてください。

※入力方法は、10ページの「名前入力方法」を参照してください。

## さくせんをうつす

作戦をコピーするコマンドです。たとえば新しく作った作戦は残したまま、それを応用してさらに作り変えたいときなどに便利です。

まずコピーしたい作戦を選んでAボタンを押します。次にそれをどこにコピーするか、その欄を決めます。もしもそこに別の作戦がある場合には、それを消してもいいかどうか聞いてきます。よければ「はい」を選び、Aボタンを押してください。

戦闘時の並び順を変更するコマンドです。まず、変更したいキャラクターを選びAボタンを押し、次に入れ替えるキャラクターを選びAボタンを押してください。戦闘で中心となって攻撃を行なうキャラクターを内側に配置すると効果的です。

## システム

ご使用のＴＶに合わせて、ステレオにするかモノラルにするかを選択できます（初期設定はステレオ）。

## セーブ

ゲームの途中でセーブしたり、終わらせたいときは、必ずキャンプをしてこのコマンドを選んでください。

### セーブする

このコマンドを選ぶと、ファイル画面になります。セーブしたいファイルを選んでAボタンを押してください。前の記録があるときは、それを消してもいいかどうか聞いてきます。よければ「はい」を選んでAボタンを押してください。

## おわる

このコマンドを選ぶと、まずセーブするかどうかを聞いてきます。「はい」を選ぶとセーブ画面になり、セーブをしてから終了します。「いいえ」を選ぶとセーブせずに、そのまま終了します。
終了画面になったら、電源を切ってけっこうです。

### キム皇トラの巻　成長する魔法剣

ゲーム中に「ルーンソード」という武器を見つけたら、さっそくクルトに装備させよう。
これで敵を斬りつけると、武器としての威力だけでなく魔法効果も同時に発揮するのだ。しかも、クルトのレベルに応じて魔法の威力もどんどんレベルアップしちゃうんだな。つまり、ルーンソードは成長する魔法剣なのだ。これと同じ特徴を持つ武器は他にセイバー、ロッド、アクスにそれぞれ１つずつあるから、うまく見つけて仲間にも持たせよう。ちなみに魔法効果は、運のパラメーターによるランダム効果。運がよけりゃ、武器と魔法のダブル効果ってわけだ。

# 戦闘モードについて

フィールドモードで敵に遭遇すると戦闘態勢になり、画面は戦闘モードに切り替わります。基本的に、戦闘はあらかじめ設定しておいた作戦に基づいてオートバトルで行なわれます。しかし、状況の変化に合わせて、その場で作戦を変更することもできますので、その操作方法について説明していきましょう。

## ●アイコン表示画面の見方

戦闘モードになり、戦闘が開始直後また戦闘の途中でAボタンを押すと、次のようなアイコン表示画面になります。「たたかう」を選んだ後に、何もボタンを押さずにいると、決着がつくまでオートバトルが展開されます。

●アイコン群

●現在選択されているコマンド名

●アニメーション画面

●現在設定されている個人戦略とHP・MPゲージ

それぞれ目的のアイコンを選んで、Aボタンを押してください。各アイコンについては、次で説明します。

## たたかう

オートバトルを再開します。

## めいれい

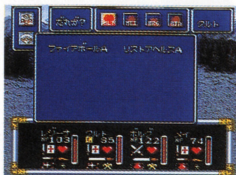
作戦とは別に、ここで具体的に戦闘の指示を出したいというときに便利なコマンドです。これを選ぶと、さらに４種類のアイコンが現れます。

### ねらう

確実に狙う相手を決めることができます。まず誰が攻撃するのか、そのキャラクターを選んでAボタンを押します。次に攻撃対象を決めるのですが、このとき１キャラクターを除いた他のキャラクターは黒い影になります。

✚ボタンの左右でカラーグラフィックになるキャラクターを変えられますので、狙うキャラクターを選んでAボタンを押してください。

## まほう

「○○の魔法を使いたい」という指定ができます。まず誰の・どの魔法を使うのかをそれぞれ決めてください。そして、その魔法を誰に使うかを決めます。このやり方は「ねらう」と同じ方法で行なってください。

## アイテム

特定の回復用アイテムなどを使いたいというときのコマンドです。まず誰の・どのアイテムを使うのかをそれぞれ決めてください。そして、そのアイテムを誰に使うかを決めます。このやり方は、「ねらう」と同じ方法で行なってください。

## そうび

戦闘中に装備し直したいときのコマンドです。やり方は、16ページの「そうび」を参照してください。

## さくせん

戦闘中に、作戦を変更したいときのコマンドです。

やり方については、19ページの「さくせん－さくせん」を参照してください。

## にげる

もうこれ以上戦えないというとき、逃げ出すコマンドです。確実に逃げられるとは限りませんが、敵キャラより強くなるほど、より逃げやすくなります。

### ●戦闘の終了

敵を全滅させるか、もしくは主人公側が全滅したり逃げ出すと戦闘が終了し、フィールドモードに戻ります。

敵を全滅させて終了した場合は、主人公たちのガッツポーズとともに、経験値獲得などの戦果が表示されます。逃げ出した場合には、たとえ途中まで戦っていても経験値等は得られません。

また、主人公たちが全滅した場合は、タイトル画面になり、前回セーブした続きからやり直すことになります。

# 会戦について

物語を進めていくと、敵と味方が入り乱れて戦うモードがあります。これを、会戦といいます。

会戦が始まると、村や町の中などでも主人公たちは、いやおうなく戦闘に巻き込まれてしまいます。

## ◆会戦ってどうやるの？

基本的には、主人公と敵キャラが接触すると戦闘になります。戦闘方法は、通常の戦闘モードと同じです。

会戦では、敵キャラや味方キャラが入り乱れて動いています。主人公たちや村人を追いかける敵や逃げまどう村人など、実にさまざまです。

## ◆会戦中でも話ができる!?

会戦が始まってからでも、戦闘モードにならない限り、周囲にいる人々が見えるわけですから、接触して話しかけることができます。もちろん、話しかけることで戦闘になるキャラもいます。

## ◆お助けキャラもいる！

人々の中に、主人公にハーブをくれたり、回復させてくれたりする、うれしいお助けキャラが混じっています。会戦が終わらないうちに、できるだけ多くの人と会話してみてください。

## ◆終わり方はいろいろ

たとえば、一定数の敵と戦ったり、特定の敵を倒したりなど、会戦によって終わり方は異なります。

会戦では、主人公たちは指揮官ではありません。大勢の中の１つの部隊にすぎないのです。主人公たちの活躍によって、他の人々が戦わずに自然と会戦が終わってしまうこともあるでしょうし、また敵の指揮官を倒さなければ、会戦が終わらない場合もあるでしょう。

いずれにしても、会戦は物語の中に含まれている大事なイベントですから、ドラマティックに展開していくことになるでしょう。

# 魔法について

このゲームでは、マナというものを合成して、オリジナルの魔法を作り上げます。この魔法合成について説明していきましょう。

## ●魔法合成とは？

魔法合成とは、マナを組み合わせて魔法を作ることです。これは原則として、「いやしの館」という場所に行かなければ行なえません。

また、一度合成した魔法を分解して、再び組み合わせを変えて作り直すこともできます。

なお、ネファという魔法の力を持つ宝玉と組み合わせて作る場合もあります。

### キム皇トラの巻　マナって何？

マナとは、つまりは魔法の素のようなもので、火・風・水・大地の4種類がある。ゲームの中でマナは数値で表され、経験値と同じように敵と戦うことによって、手に入れることができるのだ。ただし、ある塔で各マナの精が宿る像から語りかけてもらうまでは、戦闘でマナは手に入らないからね。

それと、キャラクターの素質によって、手に入れるマナのバランスには差がある。たとえば、火のマナが集まりやすいとか風のマナが集まりやすいとか、ね。

# ●魔法合成画面の見方

①マナの種類1　：組み合わせたいマナの1つ目を選びます。ネファを使った合成を行なう場合は、ここでネファを選んでください。

②マナの種類2　：組み合わせたいマナの2つ目を選びます。①と同じマナでもかまいません。

③バランス表示　：組み合わせるマナが決まったら、ここで「UP」と「DOWN」のアイコンを使って①と②のマナの使用量を決めます。量の変化に合わせて④・⑦・⑧の数値も変わりますので、それを見ながらよく考えて決めましょう。

④マナ配分表示：マナを消費する合計量と①・②の割合をゲージで表示します。

⑤EXIT　：組み合わせや配分が決まったら、ここにカーソルを合わせてAボタンを押すと、終了します。

⑥効果表示　：魔法の効果を表示します。

⑦消費MP表示　：消費するMPの値を表示します。

⑧データ表示　：魔法の効果を詳しく表示します。効果範囲は戦闘時に魔法の及ぶ範囲を表示します。また、魔法合成の手順案内も兼ねているので、ここに出る表示に従ってコマンドを進めるといいでしょう。

## ●組み合わせの種類と効果

マナの組み合わせによって、できあがる魔法の種類は決まっています。たとえば、水と風の組み合わせなら氷嵐、大地と火の組み合わせなら火柱ができます。

また、マナの配分によって、できあがる魔法の効果はそれぞれ異なります。たとえば、同じ麻痺でも大地のマナが多ければ効果の範囲が広がり、火のマナが多ければ与えるダメージが大きくなるわけです。

1種類のマナだけで魔法を作る場合でも、2つの要素の配分調整ができます。たとえば、火と火で火球を作るとき、効果範囲とダメージの配分が調整できるわけです。

### 組み合わせ表

| | | マナ | | | | ネファ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 火 | 風 | 水 | 土 | 銀 |
| マナ | 火 | 火球 | 爆発 | 幻影 | 麻痺 | ? |
| | 風 | 爆発 | 竜巻 | 氷嵐 | 守備 | ? |
| | 水 | 幻影 | 氷嵐 | 回復 | 電撃 | ? |
| | 土 | 麻痺 | 守備 | 電撃 | 地震 | 脱出 |

## ●魔法の威力と消費MPの関係

マナの使用量が多くなるほど、できあがる魔法の威力は強力になり、そうなれば当然、消費するMPも多くなります。キャラクターのMPの最大値をよく考えて魔法を合成しないと、合成魔法を1回使っただけで、MPを使い果たしてしまうこともあるので注意してください。

それぞれの魔法にはバランスがあり、マナを多く使ったからといってすぐれた魔法ができるとは限りません。

また、ネファと組み合わせた魔法は、使用効果が一定なので、使うマナが多いほど消費MPは少なくなります。

### キム皇トラの巻　ネファって何？

ネファとは、魔法の力を持つ不思議な宝玉で、これだけで1つのマナと同じような働きをしてくれる。魔法の中にはネファがないと作れないものがあって、ネファとマナと組み合わせて作った魔法は、マナとマナを組み合わせて作った魔法とは趣がちょっと違うのだ。特殊魔法とでも言えばいいかな。だから、仲間の誰かが持っていれば誰でも使うことができる。

そうそう、ネファは何度使っても、どんなマナと合成しても、絶対なくなったりしないから安心してくれ。

## ●作った魔法に名前をつけよう

合成した魔法には、あらかじめ用意された名前が付けてあります。けれども、せっかく作った魔法ですから、オリジナルの名前を付けてあげましょう。

その場合は、コマンド「まほう」→「なまえをかえる」で行なえます。詳しくは13ページの「まほう－なまえをかえる」、10ページの「名前入力方法」を参照してください。

## ●合成魔法を分解する

一度作った合成魔法を分解することもできます。ただし分解することによって戻ってくるマナの量は、その魔法を作ったときに消費したマナよりも多少減ってしまいます。つまり、買った道具を売ると、買い値よりも売り値のほうが安くなるのと同じ、というわけです。

## 《魔法の種類》

| 魔法名 | 種類 | 効果 | 必要パラメーター |
|---|---|---|---|
| ファイアボール（火球） | 攻撃 | 敵1体に火の球を投げつける。 | ダメージ<br>距離 |
| エクスプロード（爆発） | 攻撃 | 一定の範囲に爆発を起こす。 | ダメージ<br>効果範囲 |
| ミラーイメージ（幻影） | 防御 | 自分の周囲に自分の幻影を作り出し、敵の命中率を下げる。 | 効果時間<br>幻影数 |
| パラライズ（麻痺） | 範囲 | ガスを発生させて、敵をマヒさせる。 | 成功率<br>効果範囲 |
| トーネード（竜巻） | 攻撃 | 敵1体に小型の竜巻を放ち、敵を窒息とかまいたちで攻撃。たまに即死させる。 | ダメージ<br>距離 |
| アイスストーム（氷嵐） | 攻撃 | 一定の範囲に氷つぶての嵐を起こす。 | 効果範囲<br>ダメージ |
| プロテクション（守備） | 防御 | 味方1人に特殊な力場を覆わせ、魔法と打撃に対する防御力を上げる。 | 賢さ上昇量<br>体つき上昇量 |
| リストアヘルス（回復） | 回復 | 味方の傷を治療する。マナの総量と配分によっては全員を治療する。 | 回復量<br>1人または全員 |
| ライトニング（電撃） | 攻撃 | 一定の範囲に電撃を落とす。 | ダメージ<br>効果範囲 |
| アースシェイク（地震） | 攻撃 | 自分の周囲一帯に一時的に地割れを起こして、敵を即死させる。 | 即死<br>レベル |
| サイレンス（魔法封じ） | 特殊 | 敵の魔法を封じ込め使えなくする。 | 全体<br>効果時間 |

## 《魔法の種類》

| 魔法名 | 種類 | 効果 | 必要パラメーター |
|---|---|---|---|
| テレポート（飛翔） | 特殊 | 現在地から目的地まで一瞬のうちに移動する。 | ―― |
| リフレクション（魔法反射） | 防御 | 自分の周囲を魔法で包み込み、敵にかけられた魔法をすべてはねかえす。 | 効果時間 |
| エスケイプ（脱出） | 特殊 | 洞窟や塔の中から外へ一瞬のうちに脱出する。 | ―― |
| ソーラーレイ（閃光） | 特殊 | 全体に強力な光と熱を発する発光体を作り出し、敵を攻撃する。 | ダメージ<br>全体 |
| コンフューズ（混乱） | 特殊 | 敵1体の精神を混乱させ、思い通りの行動をさせなくする。 | 成功率 |
| コンシャスネス（気付け） | 特殊 | 気絶してしまった味方の精神を回復させる。ただし回復した者のHPは最大値の約半分。 | ―― |
| シールエネミー（敵封じ） | 特殊 | 一定距離の間、自分よりレベルの低い敵を出現させない。 | 歩数 |
| マジックアーム（攻撃力UP） | 特殊 | 味方1人の武器に魔力を与えて攻撃力を一時的に高める。 | 攻撃力上昇量 |
| ヘイスト（素早さUP） | 特殊 | 味方1人の素早さを一時的に高める。 | 素早さ上昇量 |
| オーラ（超魔法） | 攻撃 | 4人の力で、敵1体に強烈なダメージを与える。 | ダメージ |
| スターブラスト（流星雨） | 攻撃 | 隕石を落とし敵全体にダメージを与える。運が悪いと味方も影響を受ける。 | ダメージ<br>全体 |

# 宝箱について

このゲームに出てくる宝箱には、アイテムなどが入っている通常のものや、アイテムをしまっておけるロッカーのようなもの、また何かしかけのほどこされているものなど、いくつか種類があります。「しらべる」コマンドで、よく調べてみましょう。

## キム皇トラの巻　道具は大切にね

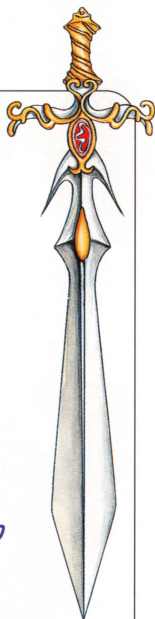
もしも大切なアイテムを捨ててしまったら、古道具屋に行ってみよう。掘出し物の中に、捨ててしまったアイテムがあるかもよ。でも、道具屋でおいてくれないアイテムもあるから、捨てるときはよく考えてからにしよう。

# アイテムについて

主人公たちが身につける武器や防具、アイテムの一部をほんの少しだけ紹介しましょう。また、これらアイテムの中には、魔法を封入できるものもあり、魔法のかわりとして使うことができますので、その使い方についても説明しておきます。

## 武器

### ☆ぎしきのつるぎ

クルトがフェナムンの儀式を行なうときに、父イェルトから授けられる剣で、彼も昔、愛用していたというものです。

### ☆ショートソード
80ソル

民間人が一般的に使用する小型の剣です。

### ☆ノーマルスタッフ
200ソル

魔法使いが好んで使う杖。メイは初めから持っています。

# 防具

## ☆ノーマルシールド
## 200ソル

民間人が一般的に使用する小型の盾です。

## ☆レザークロス
## 60ソル

皮でできた服。通常の服よりも丈夫です。

## ☆ブーツ
## 2000ソル

戦闘用のブーツ。これをはくと素早さがアップして動きやすくなります。

## ☆フルート

クルトのお気に入りの横笛。

## ☆ファイアリング

火のマナが込められた指輪。装備すると攻撃力がアップします。

# 道具

### ☆ハーブ　8ソル

HPを回復させる薬草です。始めのうちは必ず持っていたい大事な命綱。

### ☆どくけしのハーブ　10ソル

マヒや毒を中和する薬草です。ハーブと合わせて持っていたい薬。

### ☆たいまつ

火をともすと、弱い動物やモンスターが近寄らなくなる、一種の魔除けです。

### ☆マジックハーブ　80ソル

MPを約30くらい回復してくれる薬草です。

### ☆ほうせきのふくろ

お店に持っていけば、高い値段で売れます。お金を手に入れるために売るとよいでしょう。

### ☆いのちのハーブ

最大HPを少しだけ増やしてくれる薬草です。

### ☆せいしんのハーブ

最大MPを少しだけ増やしてくれる薬草です。

### ☆ほうじゅ

フェナムンの儀式を成し遂げるために、取ってこなければならない宝の珠です。これを見つければ、自分のフェナムンを教えてくれます。

### ☆銀のネファ

不思議な力を持つ宝玉。魔法合成で使うマナの触媒のような役割を果たします。銀以外にも何種類かあります。

### ☆ふういんのいし

最初に手に入れられる封入アイテムです。魔力を帯びた不思議な石で、魔法を封入するとMPを消費せずに魔法が使えます。

## 封入アイテムについて

封入アイテムとは、魔法の効果を付加できるアイテムのことです。「封印の書」か「ふういんのいし」が手に入ったら、「しらべる」コマンドで調べてみましょう。

魔法を封入できるというメッセージが出るはずです。

この封入アイテムに、持っている魔法の中から１つを選んで封入すると、魔法効果のある道具として活用できるわけですが、使うと中に入っている魔法はある確率で消えてしまいます。ただし、アイテムは捨ててしまわない限り、なくなることはありません。中の魔法が消えたら、また新たに入れ直して使用できます。

## 魔法を封入する方法

①封入アイテムを手に入れたら、封入したい魔法を持つキャラクターに渡し、「アイテム」を「つかう」で封入アイテムを選びます。
②そのキャラクターの封入したい魔法を選びます。
③「○○○の魔法を封入しました」というメッセージが表示されます。
※封入アイテムを持つキャラクターが魔法を持っていない場合は、「魔法を持っていません」と表示されます。

## 封入アイテムの使い方

魔法封入をすませた封入アイテムは、通常アイテムと同じように「アイテム」を「つかう」で使用できます。使用しているうちに一定の確率で中の魔法が消え、その時点で「魔法がきえました」と表示されます。

# お店の種類について

## いやしの館

魔法合成を行なう場所です。また、HP・MPなどのステータスに異常がある場合は、ここで回復や治療もしてくれます。なお、会戦中には野戦病院として登場することもあります。

## 古道具屋

店を構えていても、ふだんは何も売り物がありません。ただ、たまに掘出し物が出ていることがあります。

## 宿屋

ここに泊まれば、翌朝には仲間全員のHP・MPが完全に回復します。

## 武器屋・道具屋

武器・防具などの装備品や道具が売られています。「せつめい」コマンドで商品の説明をしてくれるので、それをよく読んで買い物するといいでしょう。また、手持ちの道具を売ることもできます。

テイチク株式会社　マルチメディア部

〒541 大阪市中央区安土町3-2-14 本町河野ビル2F

TEL.06-271-1361